SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO I - N. 1

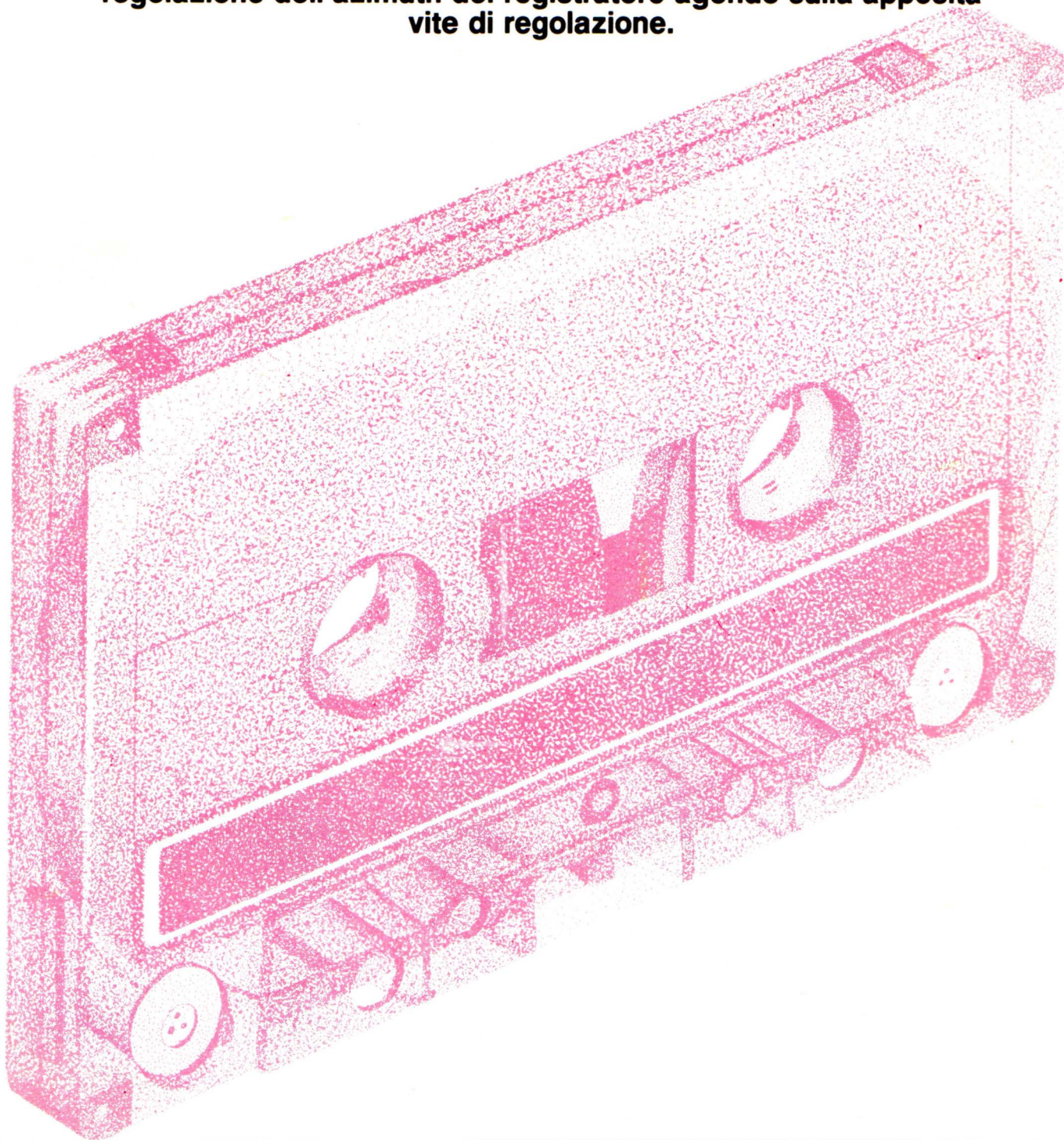
I MAGNIFICI CINQUE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64**

- GENIO
- MORGANA
- SUPERSLOT
- BOING BOING
- THE GHOST

- I LISTATI
- IL GIOCO DEL MESE: GHOSTBUSTER
- I NOSTRI CAMPIONI
- IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

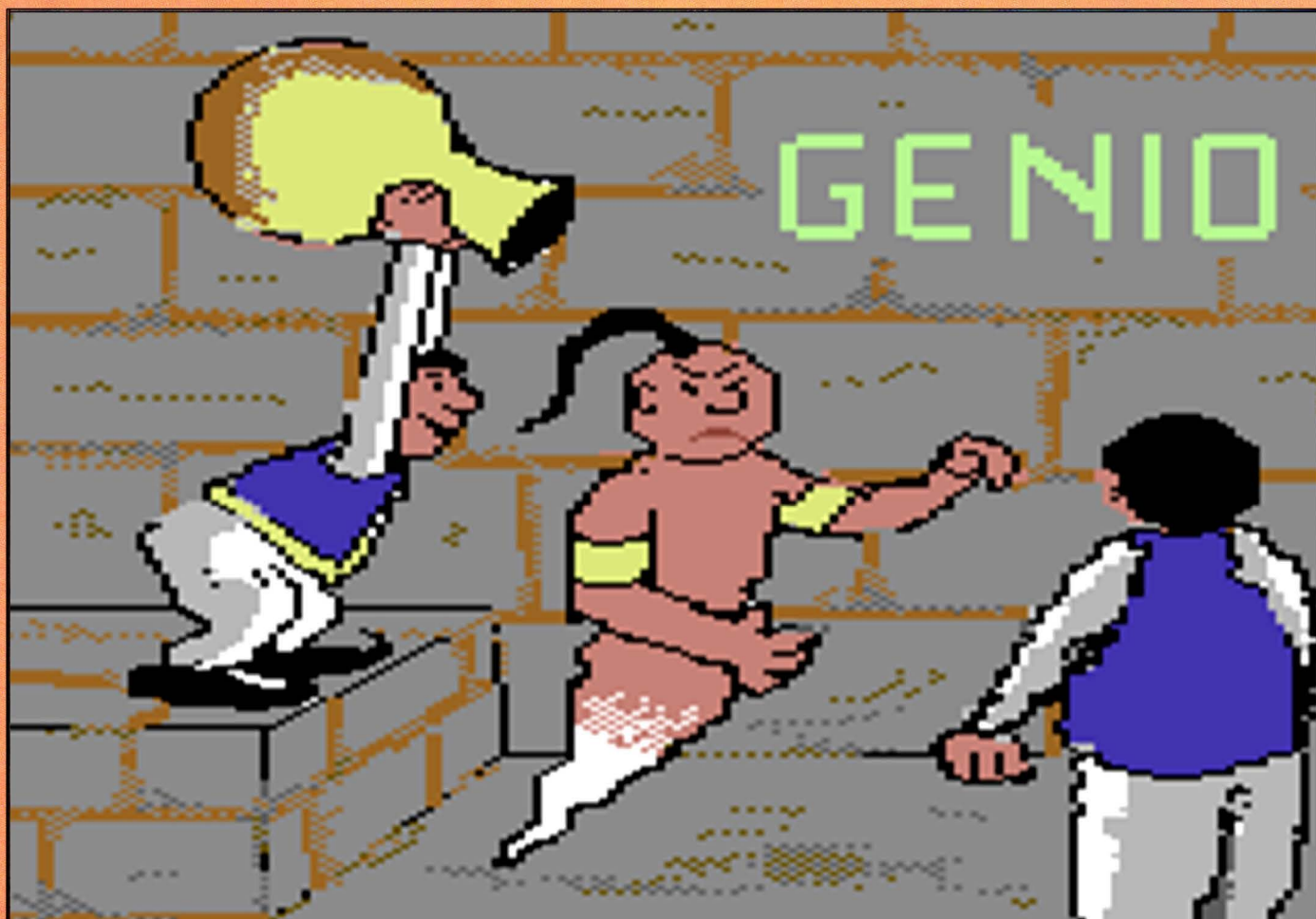
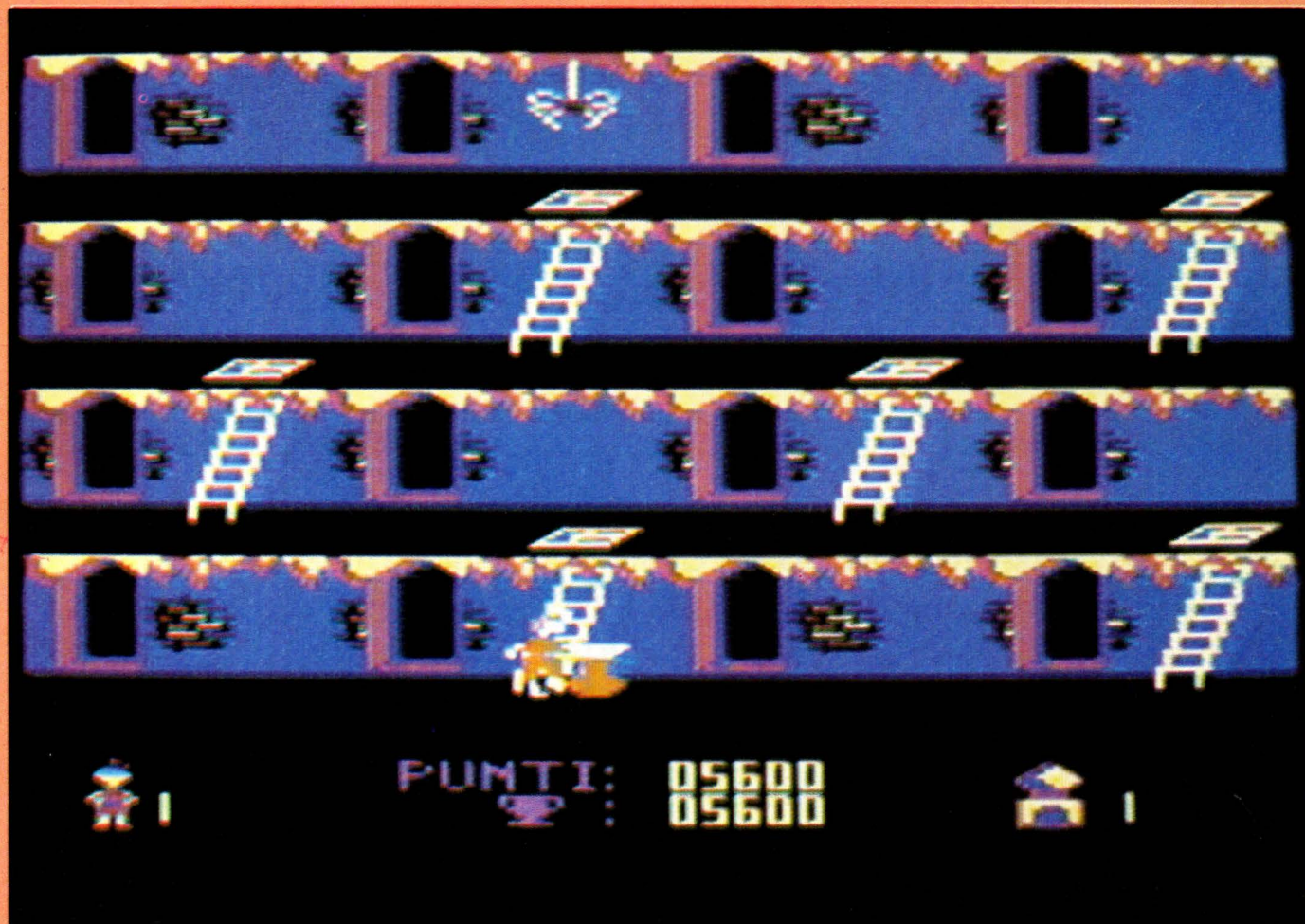
Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

ECCOCI...

Et voilà. Uscito dal magico cappello di un gruppetto di programmatori, "mostri" nell'esaltare le capacità del vostro computer del cuore, è arrivato in edicola il top delle riviste su cassetta. Siate soddisfatti: avete appena comprato quanto c'è di meglio in giro per giochi, novità e anticipazioni. Sin da questo primo numero è intenzione della nostra rivista di dare sempre maggiore spazio sulla cassetta alle vere novità del mercato. Sulla rivista invece cercheremo di fornire più informazioni possibili sui nuovi home, sui programmi più interessanti e sui più bravi giocatori. Per questa ragione l'ultimo gioco della rivista sarà quello indicato con la scritta "premio". Giocandovi e facendoci avere il vostro punteggio record (come indichiamo nell'apposito servizio) potrete vincere premi da veri golosi dei videogiochi.

GENIO

Magnifica missione per salvare il nostro amico mago dalle grinfie del Genio malvagio che lo tiene prigioniero nel castello. Dopo esservi penetrato, respingendo le guardie, bisogna scendere nella botola, accendere le torce e cercare la chiave in cantina. Liberato l'amico e con l'aiuto della magica giara...

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera
F3	cinque livelli
F5	parte
F7	pausa
X	sinistra
C	destra
P	alto
L	basso
SPAZIO	nuovi oggetti

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GENIO

....

....

....

Annotazioni

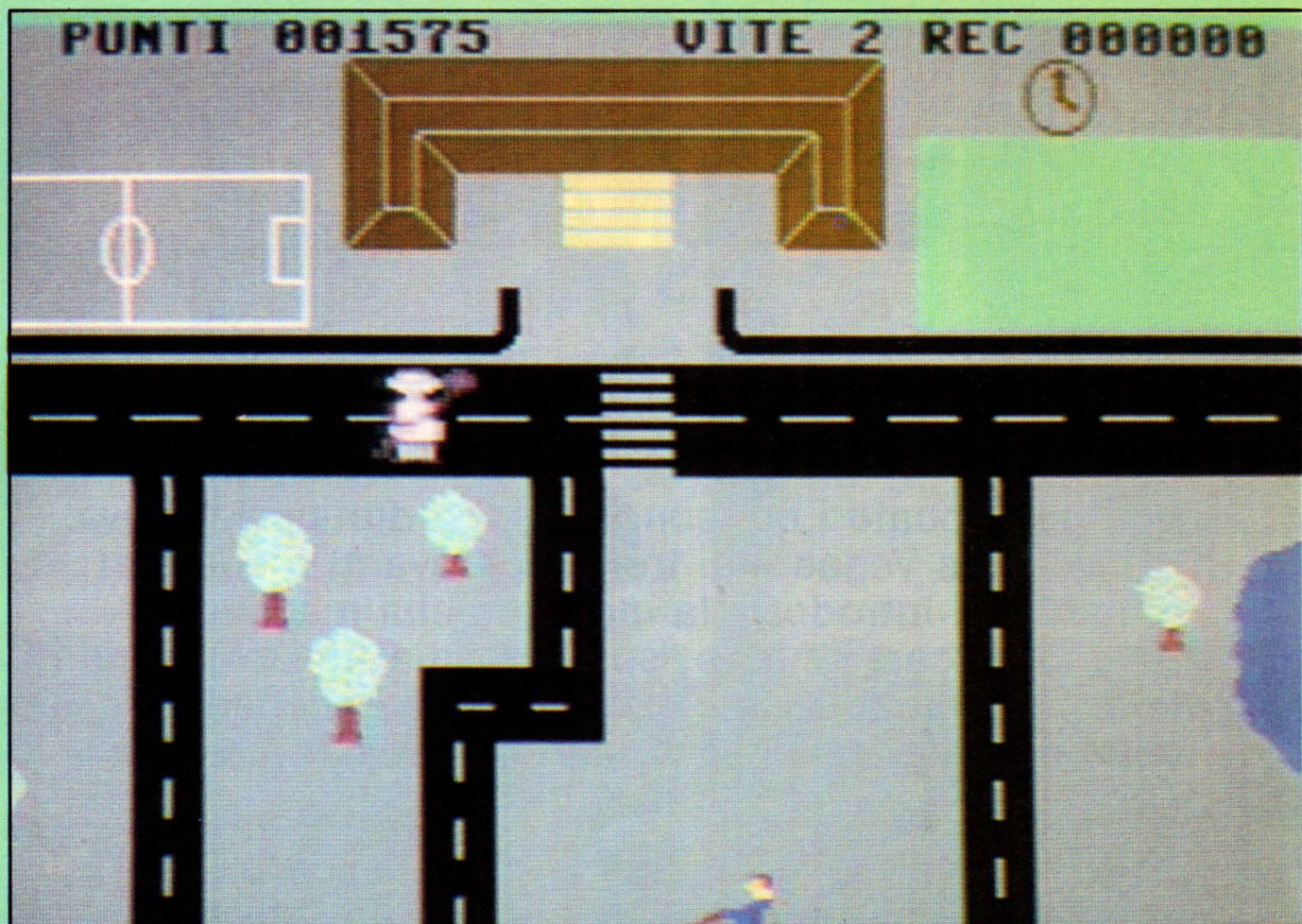
....

....

....

MORGANA

Raramente accade che un "cattivo" sia simpatico. Stavolta noi siamo la crudele fata Morgana che appostata davanti ad una scuola fa sparire con la sua bacchetta magica tutti i rumorosissimi bambini che tentano di scapparle. Ma anche una maga ha il suo nemico: il maestro e la sua scopa con la quale questi cerca di colpirla.

PUNTI 001575 VITE 2 REC 000000

JOYSTICK PORTÀ 2

Z	sinistra
C	destra

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MORGANA

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SUPERSLOT

I nervi dei giocatori qui sono messi a durissima prova. Siamo a Las Vegas e ci troviamo davanti a una slot machine. Introdotta la moneta nella macchina dobbiamo cercare di farle "sputare" quattrini bloccando la macchina quando le cifre sul display lampeggiante sono più alte possibili. Attenti però a non perdere tutto!

F3	vincita a sorpresa
F5	moneta
F7	start

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUPERSLOT

....

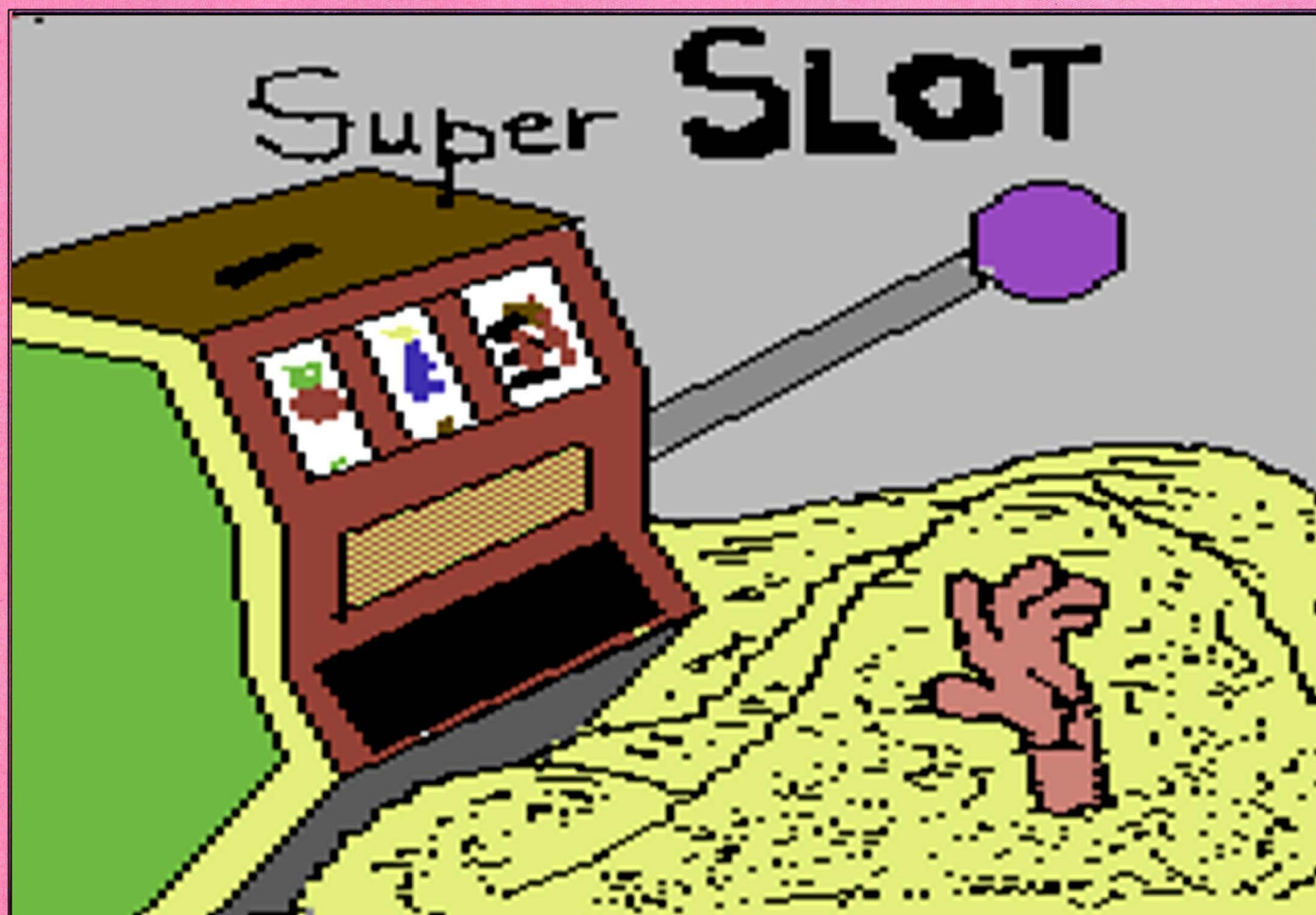
....

....

Annotazioni

....

....

....

BOING BOING

Un canguro australiano viene investito da radiazioni fotoniche e diventa enorme oltre che intelligente. Girando il mondo per raccogliere souvenirs suscita l'odio dei terrestri che lo vogliono morto e che lo picchiano appena possono. I balzi del supercanguro sono esilaranti anche se quattro vite sono veramente poche.

THE GHOST

GIOCO PREMIO

Questo gioco è un po' macabro ma bellissimo. Un fantasma (the ghost in inglese) cerca di recuperare le sue ossa sparse per gli oscuri meandri del sottosuolo. Solo dopo aver trovato tutte le sue ossa riuscirà infatti a riposare in pace. Molti ostacoli e orride creature cercano di impedirgli il cammino fiaccandogli le forze.

ANCHE PER NOI PROGRAM CLUB

Anche questa nuova rivista intende promuovere un rapporto più stretto possibile tra noi e voi, cari lettori. Per tale ragione ha pensato di aderire al "circuito" di Program, Specialprogram, Playgames e Specialplaygames che da qualche mese sta portando avanti il discorso Club. Sotto la dizione Program Club sono stati dedicati ai possessori di Spectrum, Vic e Commodore 64 sconti, vantaggi e sorprese a non finire. Per cominciare chi è intenzionato a fondare un PROGRAM CLUB (completamente gratuito) deve compilare il tagliando allegato. Sui prossimi numeri segnaleremo il suo avviso in modo da dare la possibilità agli altri lettori in zona di contattare il MANAGER CLUB!!! A chi invierà il tagliando la redazione al più presto recapiterà un adesivo, il diploma di fondatore del PROGRAM CLUB e in seguito anche tutti quei documenti di affiliazione dei nuovi soci, proposte per la gestione del club. Iscrivetevi, gente, iscrivetevi!!!

Il sottoscritto ____________________

di anni ________ abitante a ____________________ prov. ________

in via ____________________ telefono 0__/__________

vuole fondare un PROGRAM CLUB dedicato al seguente computer

____

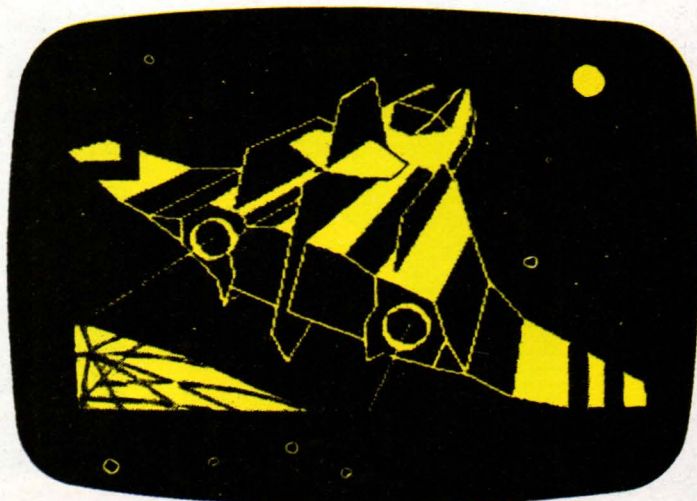
Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

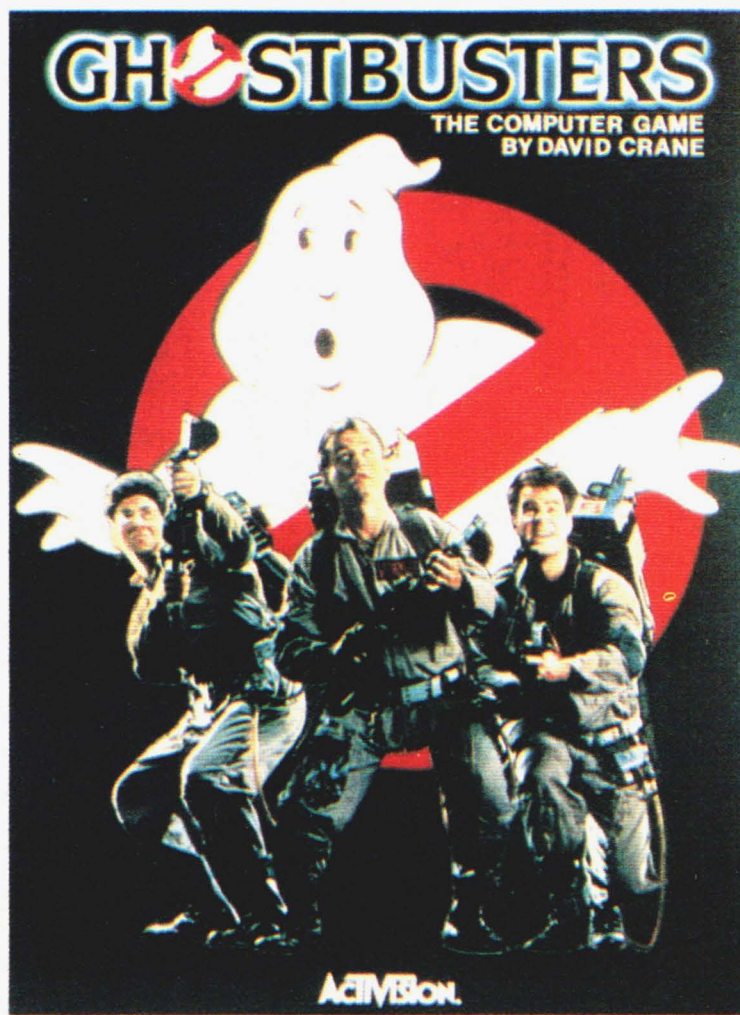
Firma ____________________

UOMINI NELLO SPAZIO

Lo schermo del vostro 64 è una galassia e al comando della vostra astronave avete caricato soltanto 500 galloni di carburante che vi devono bastare per "allunare" sul nostro pianeta più vicino e difendervi dall'assalto dei "cani della Luna", una setta di alieni ferocissimi. Per muovervi serve il joystick in Porta 2 e tanta velocità nel colpire gli alieni. Buon lavoro comandanti!

```
1 REM ** COMMANDORE 64 **BY WILLIAM AND SIMON FONG **
2 PRINT"□■Q                ■ COMMANDORE 64 ■"
3 PRINT"QQQQQQQ            ■ BY WILLIAM & SIMON FONG ■"
4 PRINT"QQQQ               ■ PLEASE WAIT ■"
5 PRINT"QQQQQQ             ■ JOYSTICK IN PORT 2 ■"
10 LL=0:HS=0:V=53248:POKEV+32,0:POKEV+33,0:R=50432:W=51968:POKE54296,15
15 VO=54296:HI=54273:LO=54272:WA=54276:AT=54277
20 POKEV+21,255:POKEV+23,1:IFPEEK(49152)<>169THENGOSUB100
30 S=0:Q=0:SYS49675:FORN=2TO5:POKE2040+N,253:POKEV+39+N,8:X=(N-2)*128:POKEV+N*2,
XAND255
60 IFINT(X/256)=1THENQ=Q+2↑N
70 POKEV+1+N*2,100:POKE52224+N*2,1:NEXT:POKEV+29,252:GOTO300
99 REM
100 FORN=0TO2:FORM=0TO63:READA:IFA=-1THEN150
130 POKE16192+N*64+M,A:NEXTM
150 FORP=MTO63:POKE16192+N*64+P,0:NEXTP,N
180 FORN=0TO5:FORM=0TO255:READA:IFA=-1THEN230
210 POKE49152+N*256+M,A:NEXTM
230 NEXTN:RETURN
300 FORN=6TO7:POKE2040+N,253:POKEV+39+N,8:X=(N-6)*256:POKEV+N*2,XAND255
330 IFINT(X/256)=1THENQ=Q+2↑N
340 POKEV+1+N*2,60:POKE52224+N*2,2:NEXT:POKEV+16,Q:SYS49664
370 SS=54272:POKESS+18,0:POKESS+14,255:POKESS+15,255:POKESS+18,129
390 POKE56325,30:POKE2041,255:POKE2040,254:POKEV,255:POKEV+1,238:POKEV+39,5:POKE
V+40,4
430 S=0:F=0:L=53278:PRINT"□■":P=PEEK(L)
470 POKEV+23,1:POKEV+29,1:POKEV+23,3:POKEV+23,5:POKE56325,30
480 PRINT"■":FORN=1TO80:G=INT(RND(1)*900)+1024:POKEG,46:NEXT:POKEG,81
485 PRINT"■QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ________________________________■"
487 PRINT"■■■ COMMANDORE 64 BY WILLIAM & SIMON FONG ■"
500 SYSR:PRINT"■■■ FUEL USED:"F"■  SCORE:"S" H.SC:"HS"■ "
510 IFF>=500THEN900
520 F=F+1:P=PEEK(L):IFP=0THEN500
550 IFPAND2=0THEN500
610 SYS49920:A=PEEK(W+2):B=PEEK(W+3):C=PEEK(W+16)AND2:IFC=2THENC=256
620 FORX=2TO7:Y=PAND(2↑X):IFY=0THEN800
640 D=PEEK(W+16)AND(2↑X):IFD<>0THEND=256
650 T=-PEEK(W+2*X)+A-D+C:IFT<-8ORT>40THEN800
670 T=B-PEEK(W+2*X+1):IFT<-8ORT>40THEN800
690 POKE52226,0:POKEV+3,0:S=S+15:POKEV+21,PEEK(V+21)AND(255-2↑X)
691 POKEVO,15:POKEWA,129:POKEAT,190:POKEHI,40:POKELO,200
700 IFHS<STHENHS=S
710 GOTO500
800 NEXT:GOTO500
900 PRINT"QQQQQQQQQQ":PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■ GAME OVER ":POKE52226,0:POKEV+3,0
980 GETA$:IFA$=""THEN980
990 GOTO20
4999 REM
5000 DATA8,0,32,12,0,96,14,0,224,47,107,112,91,106,184,67,74,148,74,62,28,46,62,
16
5010 DATA46,190,80,47,63,16,47,255,240,23,234,240,20,255,200,20,102,104,20,102,1
04
5020 DATA12,0,8,6,0,16,3,0,96,1,182,192,0,246,192,0,127,128,-1
5100 DATA12,,,12,,,82,128,,210,192,,18,,,63,-1
5200 DATA12,,,30,,,30,,,12,,,12,,,12,,,12,,,30,-1
5250 DATA169,4,133,255,160,4,173,16,208
5260 DATA37,255,201,,240,16,185,,208,24
5270 DATA105,80,144,8,173,21,208
5280 DATA5,255,141,21,208,6,255,200,200
5290 DATA192,16,208,223
5300 DATA173,2,204,240,17,173,3,208,56
5310 DATA233,40,176,8,169,,141,2,204,141,3,208
5320 DATA24,173,,220,133,251,41,16,201,
5330 DATA208,49,173,2,204,208,44,32,,196,169,8
5340 DATA141,2,204,173,,208,141,2,208
5350 DATA169,190,141,3,208,173,16,208
5360 DATA41,1,201,,240,2,169,2,133,252
5370 DATA173,16,208,41,253,24,101,252,24
```

```
5380 DATA141,16,208,165,251,41,4,201,
5390 DATA208,51,173,,208,56,233,4
5400 DATA176,14,141,,208,173,16,208
5410 DATA73,1,141,16,208,24,144,4,24
5420 DATA141,,208,173,16,208,41,1,201,
5430 DATA240,1,96,173,,208,56,233,50
5440 DATA176,5,169,51,141,,208,24,96
5450 DATA165,251,41,8,201,
5460 DATA240,1,96,173,,208,24,105,4
5470 DATA144,15,24,141,,208,173,16,208
5480 DATA73,1,141,16,208,24,144,3
5490 DATA141,,208,173,16,208,41,1,201,
5500 DATA208,1,96,173,,208,56,233,51
5510 DATA144,6,24,169,50,141,,208,96,-1
5515 REM
5520 DATA238,,205,173,,205,205,1,205
5530 DATA208,5,169,,141,,205,169,4
5540 DATA133,255,160,4,185,,204,240,64
5550 DATA201,1,208,29,185,,208,56,233,2
5560 DATA176,14,153,,208,173,16,208
5570 DATA69,255,141,16,208,24,144,38
5575 DATA24,153,,208,24,144,31
5580 DATA201,2,208,27,185,,208,24,105,2
5590 DATA144,15,24,153,,208,173,16,208
5600 DATA69,255,141,16,208,24,144,3
5610 DATA153,,208,24,6,255,200,200
5620 DATA192,16,208,179,173,2,204
5630 DATA240,10,173,3,208,56,233,3,24
5640 DATA141,3,208,76,49,234,-1
5700 DATA169,193,141,21,3,169,,141,20,3
5710 DATA96
5720 DATA169,234,141,21,3,169,49,141,20,3
5730 DATA96,-1
5800 DATA160,,185,,208,153,,203,200
5810 DATA192,17,208,245,96,-1
5900 DATA169,,141,4,212,169,10
5910 DATA141,5,212,169,1,141,6,212
5920 DATA169,129,141,4,212,169,50
5930 DATA141,1,212,96,-1
6000 DATA160,4,132,255,173,16,208,37,255
6010 DATA201,,240,21,185,,208,24,105,10
6020 DATA144,13,24,173,27,212,41,31,24
6030 DATA105,132,24,153,1,208,6,255,200
6040 DATA200,192,12,208,218
6050 DATA173,27,212,41,4,133,253
6060 DATA173,12,208,24,105,3,144,15,24
6070 DATA141,12,208,173,16,208,73,64
6080 DATA141,16,208,24,144,3,141,12,208
6090 DATA173,14,208,24,105,3,144,15,24
6100 DATA141,14,208,173,16,208,73,128
6110 DATA141,16,208,24,144,3,141,14,208
6120 DATA76,,192,-1
READY.
```

LA HIT PARADE DEL 64

GHOSTBUSTERS!
(Activision)

RAID
OVER MOSCOW

(Access/Us Gold)

DALEY
THOMPSON'S
DECATHLON

(Ocean)

4° CHILLER
(Mastertronic)

5° SELECT ONE
(Computer Records)

6° BEACH HEAD
(Access/Us Gold)

7° COMBAT LYNX
(New Generation)

8° SCRAMBLE 64
(Interceptor)

9° BOOTY
(Firebird)

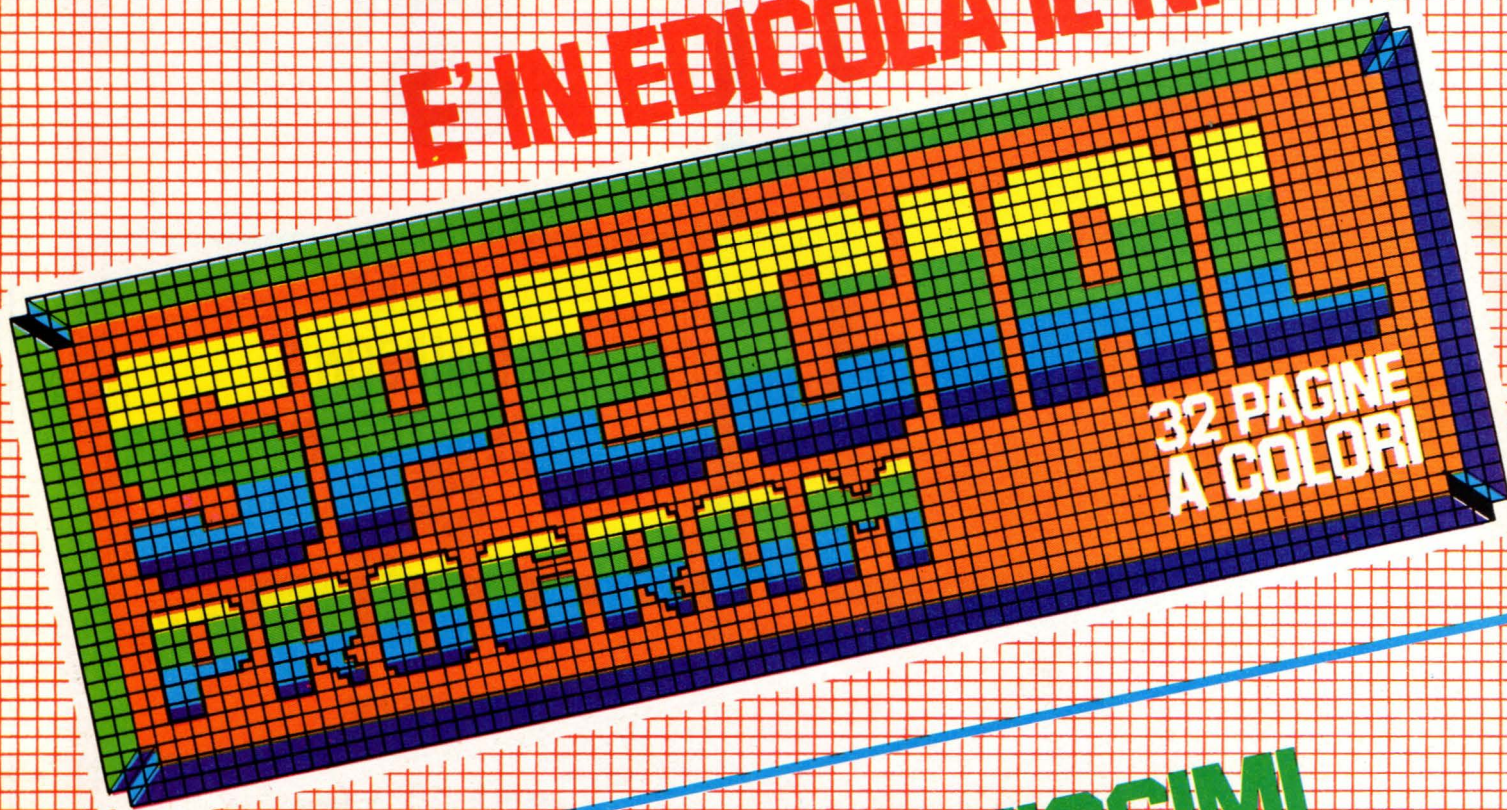
10° JET SET WILLY
(Software Projects)

11° DECATHLON
(Activision)

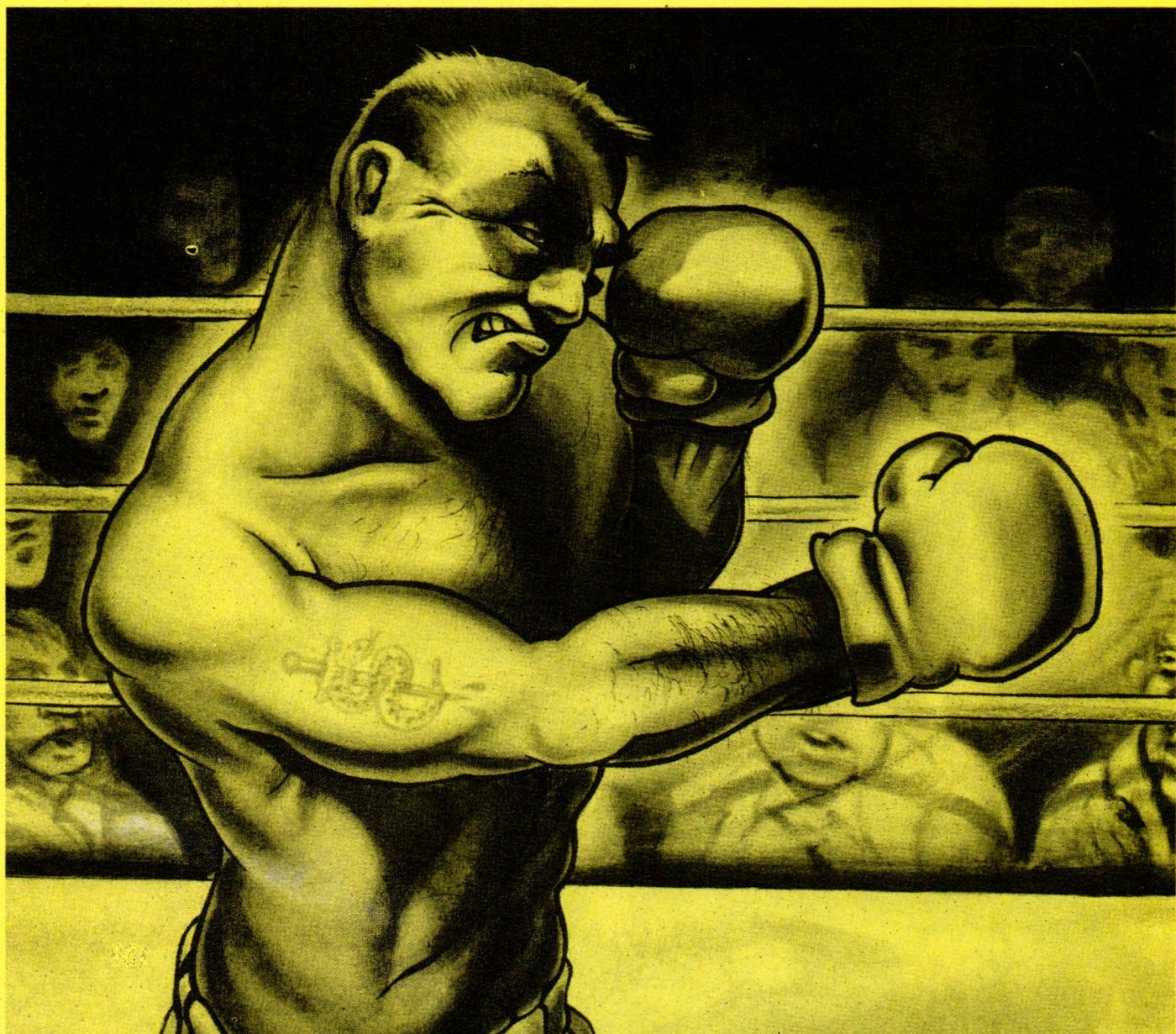
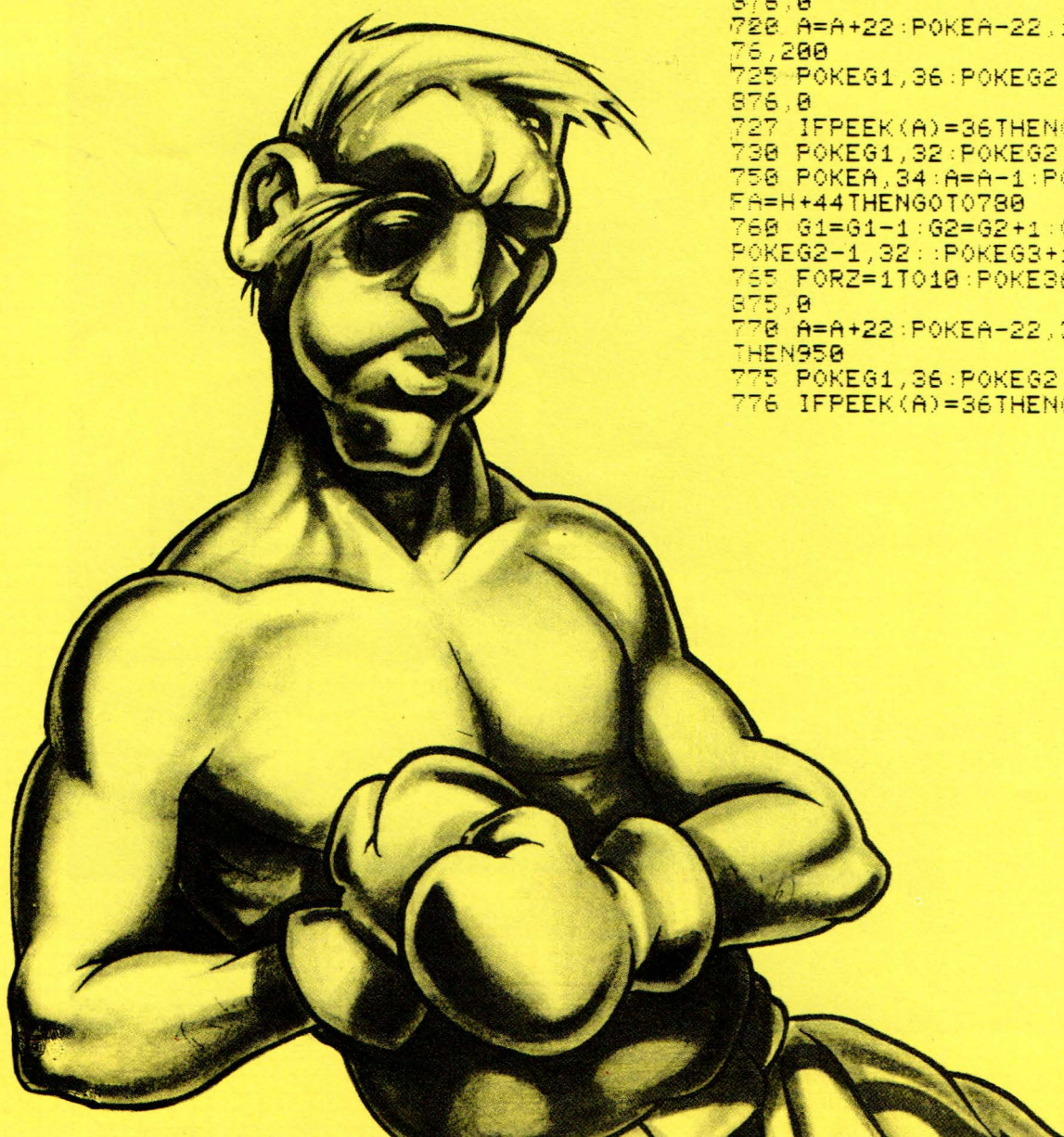
12° INTERNATIONAL SOCCER
(Commodore)

13° FLIGHT PAT 015
(Avs)

14° EUREKA
(Domark)

15° MONOPOLY
(Waddington)

E' IN EDICOLA IL N. 9 DI
SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64
E SULLO SPECTRUM 48K
ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!

SUPERFIGHTER

Il pugno da Ko non è una prerogativa di tutti i pugili. Per averlo le strade sono due soltanto: quella di affidarsi a Madre Natura sperando che ci dia tanta forza e quella, più difficile ma anche più redditizia, di allenarsi ogni giorno. Fidando in questa seconda ipotesi i creatori di Superfighter hanno immaginato una specie di incontro di boxe in cui noi dobbiamo misurarci contro dieci avversari cercando di metterli al tappeto. Una grafica bellissima attende chi avrà tempo e voglia di digitare questo gioco!

```
5 POKE36879,10
30 POKE36869,255
35 PRINTCHR$(147):FORI=7168TO7679:POKEI,
PEEK(I+25600):NEXT
40 FORT=7432TO7495:READV:POKET,V:NEXT
50 LI=3:D=110:SC=0:POKE36879,15
53 H=7942:R=7803:N=0
54 PRINT"■":A=8099:G1=8117:G2=7990:G3=78
97
55 PRINT"■■■■■!!▾!!!        !!!!!!"
60 PRINT"■■■■■!!!!!!!■# #■!!!!!!!!!!"
70 PRINT"■■■■■!!!!!!!!    !!!!!!!!!"
80 PRINT"■■■■■!!!!!!!■# #■!!!!!!!!!!"
90 L1=8030:FORX=1TO4
100 POKEL1,8:L1=L1+22:NEXTX
110 L2=7901:FORX=1TO4
120 POKEL2,8:L2=L2+22:NEXTX
130 L3=7810:FORX=1TO4
140 POKEL3,8:L3=L3+22:NEXTX
200 POKEG1+1,32:POKEG2-1,32:POKEG3+1,32:
POKEH+1,32:POKEH+22+1,32:POKER+1,32
205 POKEL1,8:POKEL2,8:POKEL3,8
206 POKE7769,40:POKE7747,39
210 POKEA,34:POKEG1,36:POKEG2,36:POKEG3,
36:POKEH,37:POKEH+22,38:POKER,35
215 IFPEEK(A)=36THENGOTO2000
220 G=PEEK(197):IFG=37ORG=29ORG=26ORG=34
THENPOKEA,160
230 IFG=29THENA=A-1:POKE36876,230
240 IFG=37THENA=A+1:POKE36876,230
250 IFG=26THENA=A-22:POKEA+22,32:POKEA,3
4:A=A-1:POKEA+1,32:GOSUB750
260 IFG=34THENA=A-22:POKEA+22,32:POKEA,3
4:A=A+1:POKEA-1,32:GOSUB700
265 IFPEEK(A)=36THENGOTO2000
267 POKE36876,0
270 G1=G1-1
273 G2=G2+1
277 G3=G3-1
278 H=H-1
279 R=R-1
280 IFG1<8099THENPOKE8099,32:POKE8098,32
:G1=8117
290 IFG2>8008THENPOKE8009,32:POKE8009,32
:G2=7990
300 IFG3<7879THENPOKE7879,32:POKE7878,32
:G3=7897
304 IFPEEK(A)=8THEN900
305 IFH<7925THENPOKE7925,32:POKE7947,160
:H=7942
310 IFR<7798THENPOKE7798,32:POKE7797,32:
R=7803
330 IFA=8107ORA=7999ORA=7998ORA=7997ORA=
7887ORA=7775ORA=7782ORA=7781THENGOTO2000
340 IFA=7770THENSC=SC+1000:GOTO2050
400 FORT=1TOD:NEXT:GOTO200
700 POKEA,34:A=A+1:POKEA-1,32:POKEA,34
710 G1=G1-1:G2=G2+1:G3=G3-1:POKEG1+1,32:
POKEG2-1,32:POKEG3+1,32
715 FORT=7TO10:POKE36876,200:NEXT:POKE36
876,0
720 A=A+22:POKEA-22,160:POKEA,34:POKE368
76,200
725 POKEG1,36:POKEG2,36:POKEG3,36:POKE36
876,0
727 IFPEEK(A)=36THENGOTO2000
730 POKEG1,32:POKEG2,32:POKEG3,32:RETURN
750 POKEA,34:A=A-1:POKEA+1,32:POKEA,34:I
FA=H+44THENGOTO780
760 G1=G1-1:G2=G2+1:G3=G3-1:POKEG1+1,32:
POKEG2-1,32::POKEG3+1,32
765 FORZ=1TO10:POKE36875,200:NEXT:POKE36
875,0
770 A=A+22:POKEA-22,32:POKEA,34:IFA=R-22
THEN950
775 POKEG1,36:POKEG2,36:POKEG3,36
776 IFPEEK(A)=36THENGOTO2000
```

```
778 POKEG1,32:POKEG2,32:POKEG3,32:RETURN
780 FORX=1TO5:A=A-1:H=H-1:POKEA+1,160:PO
KEA,34:POKE36876,210
785 POKEH,37:POKEH+22,38
790 POKEH,32:POKEH+22,32:POKEH+1,32:POKE
H+23,32:POKE36876,0:NEXTX
795 A=A+22:POKEA-22,160:GOTO200
900 FORX=1TO5
905 POKEA,34:POKE36874,200
910 A=A-22:POKEA+22,8:POKE36874,0:NEXTX
920 SC=SC+100
930 GOTO200
950 FORX=1TO6
960 R=R-1:A=A-1:POKEA+1,32:POKER+1,32:PO
KER-1,32:POKE36875,230
970 POKEA,34:POKER,35:POKE36875,0:NEXTX
GOTO200
1000 DATA223,223,223,0,253,253,253,0,60
60,24,126,189,24,36,231
1010 DATA0,255,255,85,85,85,255,255,24,6
0,90,90,126,126,255,170
1020 DATA15,6,2,2,2,2,2,2,7,5,130,71,102
,126,62,28
1030 DATA0,0,0,0,0,0,60,66,129,90,126,22
7,239,235,98,60
2000 FORT=1TO8:POKE36874,170:POKE36879,4
0
2010 POKE36874,0:POKE36879,10
2020 NEXTT
2030 LI=LI-1
2035 IFLI=0THEN3000
2040 GOTO53
2050 FORT=1TO8:POKE36879,124:POKE36875,2
10:M=M+1
2060 POKE36879,10:POKE36875,0:A=A+1
2070 NEXTT
2080 D=D-20
2085 IFD<0THEND=0
2090 GOTO53
3000 PRINT"":PRINT"$ GHO
STY $"
3010 PRINT"SCORE ";SC
3020 PRINT"PLAY AGAIN Y OR N"
3030 GET A$:IFA$="Y"THENGOTO50
3040 IFA$="N"THENPOKE36869,240:PRINT""
END
3050 POKE36878,0:GOTO3030
```

GHOSTBUSTERS™

È il gioco che fa letteralmente impazzire americani e inglesi in questo periodo forse perché un bellissimo film lo ricalca in maniera pressoché identica. Tre simpatici amici stanno studiando all'Università di New York come riuscire a imprigionare le forze sovrannaturali, i fantasmi insomma. Un bel (brutto) giorno i ragazzi-scienziati vengono licenziati... per mancanza di materiale sovrannaturale e pensano di mettersi in proprio alla ricerca dei fantasmi.
Tutto questo mentre una simpaticissima musichetta fa da sfondo e punteggia i momenti più emozionanti del gioco creato da David Crane, l'uomo-Activision che aveva già dato in passato prove di superdisegnatore di avventure-arcade (Pitfall e Decathlon). Dopo una stupenda presentazione del gioco (e relativa risata spettrale) e dopo aver risentito la parola Ghostbusters ad ogni tocco della barra di spazio entriamo nel gioco vero e proprio.
Una videata ci chiede se abbiamo dei quattrini da parte o se sarà la banca a prestarci i 10.000 dollari necessari per comprare il materiale indispensabile ad acchiappare i fantasmi (da cui il titolo del film). Possiamo scegliere quattro tipi di auto per inseguire questi fantasmi. Ognuna ha una velocità diversa e una diversa capienza. Ovviamente a seconda di spazio e velocità corrisponde un ben diverso prezzo.
Dopo aver provveduto a comprare l'auto è arrivato il momento di acquistare l'attrezzatura fantascientifica per catturare i fantasmi. Vi è un rilevatore d'energia PK che avverte (cambiando in rosa il colore dell'edificio) l'arrivo di un fantasma, oppure a 800 dollari si può comprare un intensificatore di immagini per catturare meglio i fantasmi. Oppure un sensore per Marshmellow, il gigantesco pupazzo che può ucciderci. Un aspira-fantasmi li elimina addirittura dal tetto dell'auto quando pattuglieremo le vie della città. Ma indispensabili sono le trappole per fantasmi per chiuderli nelle gabbiette e riportarli alla Casamadre. Molto caro (8.000 dollari) il laser che contiene 5 fantasmi catturati alla volta.
Dopo aver completato (e a che prezzi inflazionati!) l'equipaggiamento il gioco ci mostra la pianta della città di New York con la nostra sede e il tempio di Zuul dove cercano di riunirsi i fantasmi Roamer che, se saranno in tanti, potranno dar vita all'enorme Marshmellow. Ogni volta che premeremo la barra avremo la situazione della forza del nemico, il numero di trappole vuote rimaste e degli uomini disponibili per la cat-

tura. Infatti quando vedremo sulla cartina un edificio rosso lì dovremo dirigere la nostra squadra di lavoro.
Posizionato un uomo al centro dello schermo facciamogli depositare (con il pulsante di fuoco) la trappola e poi spostiamolo sul lato sinistro. Quindi, sempre schiacciando il pulsante, dirigiamo il secondo uomo sul lato destro e quando il fantasma si troverà tra i due uomini spariamo mettendo in azione gli "unicotteri", delle specie di raggi ionici che lo faranno precipitare nella trappola. Attenti a non far toccare tra di loro i raggi perché se no il fantasma si libera e perdereste uno dei due uomini. Quando avrete un solo uomo disponibile o tutte le trappole piene (e il conto in banca rimpinguato dal buon esito delle operazioni di recupero) dovrete ritornare alla Casabase.
La parte finale del gioco giunge quando la Chiave e la Serratura (due elementi magici) si riuniscono ai piedi del tempio di Zuul. Dovrete a quel punto avere in banca una discreta somma per non aver perso il gioco. Comunque l'obiettivo finale è quello di introdursi nel tempio e sperare di rendere inoffensivo il grande pupazzo (con il tasto B) cercando di non rimanere schiacciati dal suo pugno.
Un suggerimento: andate a vedere il film. È bellissimo e vi mostrerà come battere Marshmellow!

I NOSTRI CAMPIONI

Cari amici siamo forse arrivati alla parte più avvincente di questa rivista. Infatti da questo primo numero intendiamo subito mettere alla prova la vostra abilità di giocatori. Come avrete già notato l'ultimo gioco inserito sulla cassetta e sulla rivista, più precisamente ha ben chiaro la scritta GIOCO PREMIO. Cosa significa? Vuole dire che mille bellissimi premi sono a vostra disposizione. O meglio sono a disposizione soltanto di coloro che saranno riusciti a fare il miglior punteggio possibile sul loro computer. Si tratta di una megagara tra tutti i lettori della rivista che vedrà chiudersi le iscrizioni (e quindi i risultati si vedranno tra due mesi) quando starà per uscire non la prossima, ma la successiva rivista. Questo per lasciarvi il tempo per cercare di tirar fuori dalla vostra abilità il meglio. Sia chiaro, il nostro è un gioco e pertanto va preso come tale. Quindi niente drammi se la posta dovesse perdere il tagliando che voi ci invierete con allegata la foto. Eh sì, perché come potremmo essere sicuri del vostro punteggio se non vedessimo con i nostri occhi che cosa siete riusciti a fare?

Voi potreste dirci che non sapete come fare a fotografare lo schermo del computer. Soprattutto potreste dirci che magari ci avete già provato ma che non siete riusciti ad ottenere una foto decente. Tutto considerato, cari amici. Ecco perché proprio in queste pagine cercheremo di insegnarvi la maniera migliore per ottenere foto decenti e comprensibili dei giochi.

Per chi non l'avesse ancora compreso ricordiamo che questo è un gioco tra i nostri lettori e che quindi come ogni concorso ha i suoi premi. Quale miglior premio che un abbonamento gratuito alle riviste del Gruppo. Quali sono? Ci meravigliamo che non l'abbiate ancora capito. In base a un accordo tra alcune Case editrici il vincitore del concorso potrà ottenere l'abbonamento per un anno a due riviste (a scelta) tra Program - Special Program - Playgames - Special Playgames. Non è certo poco. Per il secondo classificato il premio è un abbonamento annuo a una rivista mentre al terzo classificato spetterà un abbonamento semestrale a una sola rivista, sempre a sua scelta. Come potete vedere i premi ci sono e sono belli. Spetta a voi saperveli guadagnare.

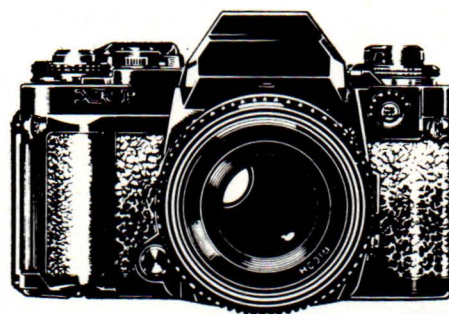
COME FARE LE FOTO

Ci immaginiamo che non tutti siano troppo pratici di fotografia anche se dai computermaniaci ci si dovrebbe aspettare qualsiasi abilità. Nella maggior parte dei casi però i ragazzi hanno a disposizione solo delle Polaroid o Kodak o apparecchi simili. In questo caso non scoraggiatevi: le foto verranno benissimo. Basterà ricordarsi di non usare mai il flash, per evitare di scattare solo foto di... televisori neri. Non bisogna mettersi troppo vicino allo schermo per evitare sfuocature. Ma neanche mettersi troppo lontano se no il punteggio sarà ben difficilmente comprensibile.
Chi invece dispone di una macchina con tempi d'otturazione (di scatto) variabili deve disporre la camera fotografica a 1/15 di secondo, ben perpendicolare allo schermo. Cercate di tenerla ferma e di usare un diaframma più possibile "chiuso", cioè con numeri alti (8 oppure 16) in modo da avere molta profondità di campo evitando le possibili sfuocature. Evitate come il diavolo le lampade accese dietro di voi che finirebbero per essere impresse sul vetro dello schermo. Qualche altro spicciolo di tecnica: se nella vostra macchina c'è il segno "sole" o "ombra" scegliete quest'ultimo e regolate il Tv con la massima luminosità e contrasto possibili. Buona fortuna!

LE REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore che intenda partecipare al nostro concorso deve far pervenire entro 30 giorni dalla pubblicazione della rivista una foto (stampa o diapositiva) in cui si legga CHIARAMENTE il punteggio ottenuto. Non si accetta nessuna altra forma di documentazione del punteggio. La foto deve essere più nitida possibile e deve riportare l'ultimo schermo raggiungibile nel gioco e soprattutto non deve riguardare soltanto il particolare del punteggio ma deve essere comprensibile che si tratta del punteggio del gioco in concorso. Questo per evitare facili furberie.
Vi ricordiamo di attaccare la foto al tagliando appiccicandola ad un foglietto in cui ripetere almeno nome e cognome per evitare che nel viaggio la vostra lettera arrivi tutta a pezzi e che sia così difficile in redazione mettere assieme foto e tagliando.

Grazie.

Prego scrivere con caratteri stampatello

TAGLIANDO PER IL CONCORSO

RIVISTA ....

NOME DEL GIOCATORE ....

ETÀ .... ABITANTE A .... TEL. ....

IN VIA ....

NOME DEL GIOCO ....

PUNTEGGIO ....

ALLEGATA FOTO ☐ DIAPOSITIVA ☐

E'
IN EDICOLA IL N. 5 DI
SPECIAL
PLAYGAMES
10
NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO
CBM 64 E SU OGNI
SPECTRUM 48K
DA NON PERDERE!

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardvare gratis o a pagamento. I Magnifici Cinque ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

VENDO

● Vendo 40 giochi per il CBM 64 tra cui: Pitfall, Pitfall II, Pengo, Popeye, Tarzan, Mister Pac-man, Dig Dug, Decathlon, ecc. a L. 30.000. Inoltre vendo il programma, la voce, per CBM 64 a L. 15.000.
Matteo Belviso, via Dante 4, Cerignola (FG), tel. 0885/ 24030.

● Vendo Sea-Wolf su cartuccia per CBM 64 a L. 25 mila.
Alessandro Colella, via Varthema 28, Bologna, telefono 340789.

● Oppure cambio con programmi su nastro per C 64, filodiffusore Minerva, amplificato, a L. 25.000.
Maurizio Violi, via Molinetto 15, Corsico (MI), tel. 4407292.

● Vendo 100 giochi + cartuccia per CBM 64 a L. 130. mila + listati. Solo 50 dei miei si trovano nei bar. Vendo i giochi anche sfusi.
Acampora Pasquale, via Doglie 38, Ercolano (Napoli), tel. 7322548.

● Vendo moltissimi programmi per CBM 64 da L. 6.000 a L. 50.000. Alcuni esempi: Koala Painter, Easy Script, Simon's Basic, Zaxxon, Pole Position, Pitfall 1 e 2, Forbidden Forest, Decathlon, Pac Man Atari, Miss Pacman, Cyruss, ecc. con turbo.
Marcato Massimo, via Velo 51 , Bassano del Grappa (Vi), tel. (0424) 34988.

● Fantastici giochi per CBM 64 a L. 1.000 cadauno su cassetta. Telefonare al 9384833 dopo le ore 14.30, chiedere di Gilberto.
Gilberto, via Campogallo 22/ 13, Arese (MI), tel. 9384833.

● Vendo cassette per CBM contenenti ciascuna 6 giochi tutti in L.M. e alta risoluzione a L. 20.000 l'una. Ecco alcuni esempi: Zaxxon, Tarzan, Buck Rogers, ecc. Telefonare dalle 13.00 alle 14.30 oppure dalle 19.00 alle 20.30.
Costantini Massimo, via Fausta 136/A, Cà Savio (VE), tel. 041/658881.

● Vendo programmi per C 64 (più di 200) tra cui giochi (Basket, Calcio, Zaxxon, Decathlon) e utility (Simon's Basic, Screen Grafics) a prezzi bassissimi e cerco inoltre giochi di ottimo livello e soprattutto utility (gestionali, linguaggi, ecc.).
Giuseppe Altamura, via Giulio Cesare 8, 75025 Policoro (MT), tel. 0835/971863.

● Programmi per CBM 64 a L. 4.000 cadauno fra cui: Int. Soccer, Decathlon, Larry Bird and D.J., B.C., Hunch Back, Frogger, Pole Position, Burger Time... Vendo a L. 20.000 Simon's Basic, 80 colonne.
Crupi Giovanni, via Puglia 75, Policoro (MT), tel. 0835/ 972640.

● Vendo cassette per CBM 64 contenenti cad. 10 giochi (ultime novità) a L. 6.000. Vendo inoltre n. arretrati di Special Program a L. 5.000. Telefonare dalle 14.00 alle 21.00 ogni giorno.
Marco Fiore, piazza V. Veneto 1/5, 17019 Varazze (SV), telefono 019/95603.

● Prime 13 lezioni di "Conoscere il computer direttamente dal computer" + 7 utility (c. corrente, calcolatrice, agenda telefonica, agenda, ecc.) per VIC 20 e C 64 a sole L. 40.000.
Micheli Erich, via G. Ontini 30, Brescia, tel. 030/361033.

● Videogiochi per CBM 64 L. 1.000-2.000 cadauno + 3.000 per cassetta da scegliere tra Decathlon, Slalom e tantissimi altri. Per ricevere lista scrivetemi indirizzo + 500 lire per spese postali.
Maiello Vincenzo, corso Um-

IL MERCATO DI HARDWARE

berto I 126, Casaluce (Caserta).

● Vendo cassetta per CMB 64 (caricamento veloce) con almeno 50 giochi molto belli (International soccer, Pitstop, Pole Position, Congo Bongo, ecc.)-in cambio di gioco Summer games, Donkey Kong, Football, Basket e altri a vostra scelta. Telefonare a ore pasti o scrivere a Alfio Fragalà, via Aldebaran 9, 95127 Catania, tel. 095/383866.

● Vendesi favolosi programmi per Spectrum 16/48K. Dispongo di una nastroteca di più di 300 programmi. Telefonare dopo le 19.00 a:
Marco Manfredi - Via Sulmona 11/4 - Milano - Tel. 5396366.

● Vendo cassette per il CBM 64 con 6 giochi ciascuna a scelta (Inter Soccer, Frogger 1, Shamus, Flipper, Skislalom. Biliardo, Testo della vita a sole L. 4.000 l'una più L. 1.200 spese postali. Telefonare ore pasti o meglio scrivere a Massimiliano Pacini, via Francoforte 21, Cagliari, telefono 070/494866.

COMPRO

● Compro un Commodore 64 di seconda mano in buone condizioni e ad un prezzo ragionevole. Per informazioni telefonare ore pasti a Calabrò Sandro, via Filisto 106, Siracura, telefono 0931/38815.

● Compro tastiera CBM 64, chiunque la venda è pregato di informarmi. Prezzo modico.
Alex Tommasini, via Pietro Micca 23, Casalecchio di Reno (BO), tel. 051/579945.

● Programmi per C 64, giochi, videogames, e tra cui utility cerco archivi per dati astronomici e sul calcio; nonostante i suggerimenti speditivi: complimenti vivissimi.
Porzionato Maurizio, via A. Avogadro 22, 13010 Quaregna (VC), tel. 015-94751.

● Oltre 4.000 programmi per il CBM 64 posseduti cerco programmi per ZX Spectrum 48K e MSX.
Bacchetta Guglielmo, C.P. 374, 60035 Jesi (AN), telefono 0731/56705 dopo le 20.

● Compro tastiera del CBM 64 + 2 cartucce e alcuni giochi ancora in garanzia. Compro tutto al di sotto di 350 mila.
Gianluca Previti, via Lodi 6, Messina, tel. 09/2938035.

● Compro urgentemente tastiera computer Commodore CBM 64 (d'occasione) a prezzo ragionevole ed in buono stato. Assicuro massima serietà per chi fosse veramente deciso alla vendita. Telefonare o scrivere a:
Lo Destro Flavio, viale Monza 355, 20128 Milano, tel. 02/2576774.

● Compro giochi per CBM 64 a L. 500 l'uno più spese di spedizione. Inoltre vendo simulazione di volo e Decathlon a L. 500 più spese di spedizione.
Lorenzo Invernizzi, via M. Bianco 22, Monza (MI), tel. 039/749397.

CERCO

● Cerco simulatore di volo su cassetta. Vendo due cartucce per Commodore 64 Clowns, Sea Wolf per L. 25.000 cad. Ottime condizioni. Rivolgersi a:
Valter Clementi, viale Venezia 8/10, Motta di Livenza (VE), tel. 0422/766324.

● Programma "Basotter" per Plotter 1520 in cambio di altri programmi per CBM 64. Ne possiedo di favolosi.
Alessandro Beltrame, via Borreani Dagna 33, Cairo Montenotte (SV), tel. 019/501157.

● Cerco per CBM 64 programmi su nastri riguardanti progettazione e disegno di parti meccaniche. Telefonate o scrivete a:
Garofalo Vincenzo, via dell'Orso 10, Pontecorvo (FR), tel. 0776/70892.

● Cerco amici per scambio giochi per CBM 64 su disco e nastro massima serietà.
Cangianelli Paolo, via Oslavia 43, 00195 Roma, telefono 385173.

● Cerco programma per CBM 64 su nastro il quale si possa disegnare e colorare con il joystick e "partita doppia".
Gandolfi Paola, via Calamandrei 1, 14049 Nizza Monferrato, tel. 0141/727216.

● Cassette per registratore su C 64 in stato normale. (Preferibilmente Summer Game, Daley, Thampson's, Decathlon, ecc.). Tel. 223132 h. 6.30/7.
Christian Caruso, via Sanso-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

vino 29, Milano, tel. 223132.

● Cerco simulatore di volo per CBM 64 in cassetta cambiando con 4 giochi per 64: Baseball, Basket, One on One, Zaxxon, Popeye e vendo altri giochi a L. 3.000.
Mansone Roberto, via Ormea 128, Torino, tel. 011/6942241.

● Cerco video giochi per Commodore 64 a basso prezzo!!
Luigi Bartocci, via Fontanelle 151, Poggio (AN), telefono 071/801204.

● Cerco, compro ed eventualmente vendo utilities per CBM 64. Sono disposto pure a scambi di giochi in linguaggio macchina su floppy o registratore. Telefonare nel pomeriggio/serata chiedendo di Federico.
Federico Tecilla, viale Verona 78, 38100 Trento, tel. 0461/925693.

SCAMBIO

● Scambio giochi per C 64 su cassetta (turbo tape) e su disco. Per informazioni o richiesta telefonare all'011/8223689 chiedendo di Gabriele.
Paola De Vincentiis, via del Porto 70, San Mauro (TO), telefono 011/8223689.

● Attenzione amici commodoristi possessori del fantastico CBM 64. Possiedo tantissimi giochi e desidererei fare cambio con altri. Poi vorrei avere corrispondenza con qualcuno per scambiarci idee e programmi.
Toti Cristian, via della Quercia 1, Capezzano (SA), tel. 272124 ore pasti.

● Contatterei utenti Commodore 64 in zona Udine per scambio programmi. Dispongo di 200 titoli. Vendo a L. 5.000 le cassette originali dei primi 6 n. di Special Program.
Ivo Pecile, via dei Platani 62, 33010 Plaino di Pagnacco (UD).

● Vendo-scambio per CBM 64 più di 50 giochi fra cui: Decathlon, Pole Position, Pac-man, Cyruss, Baseball, Galaxia a prezzi variabili da L. 1.000 a L. 5.000 cadauno. Telefonare solo interessati (ore serali).
Cesare Scalise, via Alessandria 8, Settimo Torinese, tel. 011/8004324.

● Cambiovendo moltissimi giochi per il Commodore 64. Telefonate o scrivete mandando anche le vostre liste. Rispondo a tutti.
Alex Bagnasco, via Boggio 41, 12100 Cuneo, telefono 0171/62822.

● Cerco amici per scambio giochi CBM 64 su cassetta e disco. Vasta gamma di giochi originali. Massima serietà.
Paolo Cangianelli, via Oslavia 43, 00195 Roma.

● Vendo, scambio programmi per Commodore 64. Mandare liste. Scrivere o telefonare (ore 19.00) a:
Bonino Davide, corso Nizza 50, 12100 Cuneo, telefono 0171/51158.

● Vendo cambio programmi di ogni genere. Mi interessano utilities e assemblatori. Cerco sistemi per la gestione del floppy disk.
Giancarlo Ruiu, via Giordano Bruno, 07026 Olbia, tel. 0789/22030.

● Vendo-scambio per CBM 64 100 videogames bellissimi e con una grafica stupenda (Dragons Dem, Saucer Attack, Solo Flight, ecc.). Scrivete o telefonate a
Gianluigi Nanni, via Podenzana 36, 00139 Roma, tel. 06/8108070.

● Vendo (a L. 35.000) o scambio cassetta per C. 64 (con 19 fantastici giochi tutti in L.M.). Ecco un esempio: Pitfall II, Popeye, Pole Position, BC'S, Pit Stop, ecc. Telefonare ore pasti. Rispondo a tutti.
Antonio Iacino, via Roma 53, 96014 Floridia (SR), tel. 0931/943353.

● Cambio programmi e utility per CBM 64, giochi, nuovissimi per utility, ottime. Il tutto corredato di istruzioni. Inviare lista. Rispondo a tutti. Massima serietà. Vendo anche ogni programma per sole L. 1.000. Telefonate a Donia Francesco, via Ugo Soli 9, 90128 Palermo, tel. (091) 426143.

● Scambio programmi per CBM 64 tra cui Blue Nox, For Apolcalypse, Agenda, Pole Position, Super Pipeline, Turbo Tape, Suicide Strike, Zeppelin, Biblioteca, ecc. Tratto solo con le persone di Bassano (VI).
Luca Dioli, via T. Tasso 22, Bassano (VI), tel. 26626.

● Vendo, scambio programmi per Commodore 64. Mandare liste. Scrivere o telefonare (ore 19.00) a:
Davide Bonino, corso Nizza 50, Cuneo, tel. 0171/51158.